

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示概不對因本公告全部或任何部份內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



火岩控股
FIRE ROCK HOLDINGS

火岩控股有限公司
FIRE ROCK HOLDINGS LIMITED

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：8345)

截至二零一八年十二月三十一日止年度的 年度業績公告

香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)GEM的特色

GEM的定位乃為較於聯交所上市的其他公司帶有更高投資風險的公司提供上市的市場。有意投資者應了解投資於該等公司的潛在風險，並應經過審慎周詳的考慮後方作出投資決定。GEM的較高風險及其他特色表示GEM較適合專業及其他經驗豐富的投資者。

由於GEM上市的公司屬新興性質，在GEM買賣的證券可能會較在主板買賣的證券承受更大的市場波動風險，同時無法保證在GEM買賣的證券會有高流通量的市場。

本公告的資料乃遵照香港聯合交易所有限公司GEM證券上市規則(「**GEM上市規則**」)而刊載，旨在提供有關火岩控股有限公司(「**本公司**」)的資料；本公司的董事(「**董事**」)願就本公告的資料共同及個別地承擔全部責任。各董事在作出一切合理查詢後，確認就其所知及所信，本公告所載資料在各重要方面均屬準確完備，沒有誤導或欺詐成分，且並無遺漏任何事項，足以令致本公告或其所載任何陳述產生誤導。

概要

- 截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團收入為約人民幣160.7百萬元(二零一七年：約人民幣80.3百萬元)，增幅為約100.1%。
- 截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團毛利為約人民幣144.2百萬元(二零一七年：約人民幣68.8百萬元)，增幅為約109.6%。
- 截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團年內利潤為約人民幣89.8百萬元(二零一七年：約人民幣43.4百萬元)，增幅為約106.9%。
- 董事會建議派付二零一八年財政年度之末期股息，為現金股息每股0.075港元。

年度業績

本公司董事會(「**董事會**」)宣佈本公司及其附屬公司(統稱「**本集團**」)截至二零一八年十二月三十一日止年度之經審計綜合業績，連同截至二零一七年十二月三十一日止年度之比較數字。

綜合損益及其他全面收益表

截至二零一八年十二月三十一日止年度

	附註	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
收益	3	160,700,166	80,304,039
直接成本		<u>(16,547,634)</u>	<u>(11,474,346)</u>
毛利		144,152,532	68,829,693
其他收入	3	2,353,761	3,279,172
遊戲研發成本		(846,522)	(194,924)
推廣成本		(742,204)	(624,763)
行政開支		<u>(25,369,225)</u>	<u>(11,693,694)</u>
經營利潤		119,548,342	59,595,484
分佔按權益法入賬的投資虧損		<u>(615,175)</u>	<u>—</u>
除所得稅前利潤	4	118,933,167	59,595,484
所得稅開支	5	<u>(29,125,365)</u>	<u>(16,196,567)</u>
年內利潤		89,807,802	43,398,917
其他全面收益			
其後可能重新分類至損益之項目：			
— 換算海外業務財務報表之匯兌差額		<u>2,050,037</u>	<u>(2,537,720)</u>
年內其他全面收益		<u>2,050,037</u>	<u>(2,537,720)</u>
年內全面收益總額		<u>91,857,839</u>	<u>40,861,197</u>
以下人士應佔年內利潤：			
本公司擁有人		89,862,732	43,398,917
非控制性權益		<u>(54,930)</u>	<u>—</u>
		<u>89,807,802</u>	<u>43,398,917</u>
以下人士應佔全面收益總額：			
本公司擁有人		91,913,342	40,861,197
非控制性權益		<u>(55,503)</u>	<u>—</u>
		<u>91,857,839</u>	<u>40,861,197</u>
每股盈利		人民幣分	人民幣分 (重新呈列)
基本及攤薄	7	<u>28.08</u>	<u>13.56</u>

綜合財務狀況表

於二零一八年十二月三十一日

	附註	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
非流動資產			
物業、廠房及設備		1,506,674	1,746,442
無形資產	8	7,602,162	8,040,339
按權益法入賬的投資		2,451,697	—
		<u>11,560,533</u>	<u>9,786,781</u>
流動資產			
貿易應收賬款	9	64,194,508	28,881,795
預付款項、按金及其他應收款項		733,200	2,101,559
短期銀行存款	10	—	10,000,000
現金及現金等價物	10	136,782,849	78,533,972
		<u>201,710,557</u>	<u>119,517,326</u>
流動負債			
其他應付款項及應計費用	11	5,062,681	2,890,919
遞延收入	12	954,666	2,212,211
應付股息		—	451,391
應付稅項		6,129,047	2,443,991
		<u>12,146,394</u>	<u>7,998,512</u>
流動資產淨額		<u>189,564,163</u>	<u>111,518,814</u>
總資產減流動負債		<u>201,124,696</u>	<u>121,305,595</u>
非流動負債			
遞延收入	12	65,752	844,307
遞延稅項負債	13	8,900,000	4,000,000
		<u>8,965,752</u>	<u>4,844,307</u>
資產淨額		<u>192,158,944</u>	<u>116,461,288</u>
權益			
股本	14	2,669,060	1,347,236
儲備		189,525,273	115,114,052
本公司擁有人應佔權益總額		192,194,333	116,461,288
非控股性權益		(35,389)	—
權益總額		<u>192,158,944</u>	<u>116,461,288</u>

綜合財務報表附註

截至二零一八年十二月三十一日止年度

1. 一般資料

火岩控股有限公司(「本公司」)為於二零一四年十一月三日在開曼群島註冊成立之獲豁免有限公司。其註冊辦事處地址為Clifton House, 75 Fort Street, Grand Cayman KY1-1108, Cayman Islands。其主要營業地點位於中華人民共和國(「中國」)廣東省深圳市南山區朗山路9號東江環保大樓4樓。

本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司(統稱「本集團」)主要從事網頁遊戲及移動設備遊戲開發(包括遊戲設計、編程及圖像製作)並授權其遊戲在中國及海外市場營運。

截至二零一八年十二月三十一日止年度之綜合財務報表已於二零一九年三月十八日由董事會批准及授權刊發。

2. 採納香港財務報告準則(「香港財務報告準則」)

(a) 採納新訂或經修訂香港財務報告準則 — 於二零一八年一月一日生效

香港財務報告準則二零一四年至二零一六年週期的年度改進	香港財務報告準則第1號「首次採用香港財務報告準則」的修訂
香港財務報告準則二零一四年至二零一六年週期的年度改進	香港會計準則第28號(「香港會計準則」)「於聯營公司及合營企業之投資」的修訂
香港財務報告準則第2號的修訂	以股份為基礎之付款交易之分類及計量
香港財務報告準則第9號	金融工具
香港財務報告準則第15號	客戶合約收益
香港財務報告準則第15號的修訂	來自客戶合約收益(香港財務報告準則第15號的澄清)
香港(國際財務報告詮釋委員會) — 詮釋第22號	外幣交易及預付代價

除下文所闡述者外，採納此等新訂或經修訂香港財務報告準則對該等綜合財務報表並無造成影響。

香港財務報告準則二零一四年至二零一六年週期的年度改進，香港財務報告準則第1號「首次採用香港財務報告準則」的修訂

年度改進過程中頒佈的修訂是對多項準則目前尚不明確的部分進行小幅的、非緊急的修訂。其中包括對香港財務報告準則第1號「首次採用香港財務報告準則」的修訂，該修訂刪去了與已結束會計期間有關的因而不適用之過渡條文豁免。

因與過渡條文豁免有關的期間已結束，故採納該等修訂本對該等財務報表並無影響。

香港財務報告準則第2號，以股份為基礎之付款交易之分類及計量的修訂

修訂本訂明有關歸屬及非歸屬條件對現金結算以股份為基礎付款之計量的影響；就預扣稅責任具有淨額結算特徵之以股份為基礎付款交易；以及使交易類別由現金結算變更為權益結算以股份為基礎付款條款及條件之修訂之會計處理規定。

因本集團並無任何現金結算以股份為基礎付款之交易，且並無就預扣稅具有淨額結算特徵的以股份為基礎付款交易，故採納該等修訂本對該等財務報表並無影響。

香港財務報告準則第9號，金融工具

(i) 金融工具的分類及計量

香港財務報告準則第9號於二零一八年一月一日或之後開始的年度期間取代了香港會計準則第39號**金融工具：確認及計量**，合併金融工具會計處理的所有三個方面：(1)分類及計量；(2)減值；及(3)對沖會計處理。

香港財務報告準則第9號基本上保留香港會計準則第39號有關金融負債分類及計量的現有規定。然而，其取消香港會計準則第39號先前就持有至到期金融資產、貸款及應收款項及可供出售金融資產的金融資產類別。採納香港財務報告準則第9號對本集團有關金融負債及衍生金融工具的會計政策並無重大影響。香港財務報告準則第9號對本集團金融資產分類及計量的影響載列如下。

根據香港財務報告準則第9號，除若干貿易應收賬款（根據香港財務報告準則第15號，貿易應收賬款並無包括重大融資成分）外，實體於初次確認時須按公平值加交易成本（倘為並非按公平值計入損益（「按公平值計入損益」）的金融資產）計量金融資產。金融資產分類為：(i)按攤銷成本（「攤銷成本」）計量的金融資產；(ii)按公平值列入其他全面收益（「按公平值列入其他全面收益」）的金融資產；或(iii)按公平值計入損益（定義見上文）。

根據香港財務報告準則第9號，金融資產的分類一般基於兩個準則：(i)受管理金融資產的業務模式及(ii)其合約現金流量特徵（「僅支付本金及利息準則」，亦稱為「SPPI標準」）。根據香港財務報告準則第9號，嵌入式衍生工具毋須與主體金融資產分開列示。取而代之，混合式金融工具須整體評估分類。

當金融資產同時符合以下條件，且並無指定按公平值計入損益，則該金融資產按攤銷成本計量：

- 該金融資產由一個旨在通過持有金融資產收取合約現金流量的業務模式所持有；及
- 該金融資產的合約條款使於特定日期產生符合僅支付本金及利息準則的現金流量。

倘債務投資同時符合以下條件，且並非指定按公平值計入損益，則該債務投資按公平值計入其他全面收益：

- 該債務投資由一個旨在收取合約現金流量及銷售金融資產的業務模式所持有；及
- 該金融資產的合約條款使於特定日期產生符合僅支付本金及利息準則的現金流量。

於初次確認並非持作買賣用途的股本投資時，本集團選擇指定按公平值計入其他全面收益(不回收)的投資，因此投資的公平值後續變動於其他全面收益中確認。該選擇乃按投資逐項作出。作出該選擇時，於其他全面收益累計的金額仍然留在公平值儲備中(不回收)，直到投資被出售。出售時，於公平值儲備累計的金額(不回收)轉入保留盈利，不透過損益回收。來自於股本證券的投資之股息(不論分類為按公平值計入損益或按公平值計入其他全面收益(不回收))於損益確認為其他收益。

所有其他並非按上述分類為按攤銷成本計量或按公平值列入其他全面收益的金融資產，均分類為按公平值計入損益。此包括所有衍生金融資產。

於初次確認時，本集團可不可撤回地指定金融資產(於其他方面符合按攤銷成本計量或按公平值列入其他全面收益的規定)為按公平值計入損益，前提是有關指定可消除或大幅減少會計錯配發生。

以下會計政策將適用於本集團的金融資產如下：

攤銷成本	按攤銷成本計量的金融資產其後採用實際利率法計量。利息收入、匯兌收益及虧損以及減值於損益確認。終止確認的任何收益於損益確認。
------	---

下表概述本集團於二零一八年一月一日各類金融資產根據香港會計準則第39號原有計量類別及根據香港財務報告準則第9號的新計量類別：

金融資產	根據香港會計	根據香港財務	根據香港會計	根據香港財務
	準則第39號	報告準則第9號的	準則第39號	報告準則第9號
	原有類別	新類別	於二零一八年	於二零一八年
			一月一日的	一月一日的
			賬面值	賬面值
			人民幣元	人民幣元
貿易應收賬款	貸款及應收款項	攤銷成本	28,881,795	28,881,795
按金及其他應收款項	貸款及應收款項	攤銷成本	1,764,209	1,764,209
短期銀行存款	貸款及應收款項	攤銷成本	10,000,000	10,000,000
現金及現金等價物	貸款及應收款項	攤銷成本	78,533,972	78,533,972

(ii) 金融資產減值

採納香港財務報告準則第9號更改本集團的減值模式，將由香港會計準則第39號「已產生虧損模式」更改為「預期信貸虧損（「預期信貸虧損」）模式」。香港財務報告準則第9號規定，本集團須在早於香港會計準則第39號所規定的時間就貿易應收賬款、按攤銷成本列賬的金融資產確認預期信貸虧損。短期銀行存款以及現金及現金等價物須受預期信貸虧損模式規限，惟本年度的減值並不重大。

根據香港財務報告準則第9號，虧損撥備按以下其中一項基準計量：(1)12個月的預期信貸虧損：此乃於報告期末後12個月內發生的潛在違約事件導致的預期信貸虧損；及(2)年限內預期信貸虧損：此乃於金融工具預計年期內所有可能的違約事件導致的預期信貸虧損。

預期信貸虧損的計量

預期信貸虧損乃基於根據合約應付的合約現金流量與本集團預期收取的所有現金流量之間的差額計量。該差額其後按與該資產原有實際利率相近的比率貼現。

本集團已選擇採用香港財務報告準則第9號簡化法計量貿易應收賬款的虧損撥備，並根據年限內預期信貸虧損計算預期信貸虧損。本集團已建立根據本集團過往信貸虧損經驗計算的撥備模式，並按債務人特定的前瞻性因素及經濟環境作出調整。

就其他金融資產而言，預期信貸虧損根據12個月預期信貸虧損釐定。12個月預期信貸虧損為年內預期信貸虧損之一部份，其源自可能在報告日期後之12個月內發生之金融工具違約事件。然而，自開始以來信貸風險顯著增加時，撥備將以年內預期信貸虧損為基準。當釐定金融資產之信貸風險是否自初步確認後大幅增加，並於估計預期信貸虧損時，本集團考慮到相關及無須付出過多成本或努力後即可獲得之合理及可靠資料。此包括根據本集團之過往經驗及已知信貸評估得出定量及定性之資料及分析，並包括前瞻性資料。由於並無違約歷史，本集團之其他金融工具被認為低信貸風險。

本集團假設，倘逾期超過30日，金融資產的信貸風險會大幅增加。

本集團認為金融資產於下列情況下屬違約：(1)在本集團並無進行追索(例如變現抵押(如持有))的情況下借款人不大可能向本集團悉數支付其信貸責任；或(2)該金融資產逾期超過90天。

於估計預期信貸虧損時考慮的最長期間為本集團面臨信貸風險的最長合約期間。

預期信貸虧損模式的呈列

按攤銷成本計量之金融資產之虧損撥備由資產之總賬面值扣除。

預期信貸虧損模式的影響

如上文所述，本集團應用香港財務報告準則第9號簡化法計量所有貿易應收賬款的預期信貸虧損(採用年限內預期信貸虧損)。為計算預期信貸虧損，該等應收款項已按共有信貸風險特點及逾期天數分類。根據評估結果，於二零一八年一月一日及截至二零一八年十二月三十一日止年度，本公司董事認為因對所有貿易應收賬款採用預期信貸虧損方式而產生的財務影響並不重大。

本集團按攤銷成本計量之其他金融資產包括其他應收款項。本公司董事亦評估及評審本集團其他金融資產的減值，而被視為對本集團之綜合財務報表並無構成重大財務影響。

(iii) 對沖會計處理

由於本集團並未於其對沖關係中應用香港財務報告準則第9號項下的對沖會計處理，因此其對本集團並無影響。

(iv) 過渡

本集團已應用香港財務報告準則第9號的過渡性條文，以使香港財務報告準則第9號全面獲採納而毋須重列可資比較資料。因此，新預期信貸虧損規則產生的重新分類及調整並無於二零一七年十二月三十一日的財務狀況表中反映，惟於二零一八年一月一日的財務狀況表中確認。此舉意味因採納香港財務報告準則第9號產生的金融資產與金融負債賬面值差異，乃於二零一八年一月一日的保留利潤及儲備中確認。因此，二零一七年呈列的資料並不反映香港財務報告準則第9號的規定，而反映香港會計準則第39號的規定。

以下評估乃根據於二零一八年一月一日(本集團初次應用香港財務報告準則第9號的日期) (「初次應用日期」) 存在的事實及情況而作出：

- 釐定持有金融資產的業務模式；
- 指定及撤銷原先指定為按公平值計入損益計量的若干金融資產及金融負債；及
- 指定若干並非持作買賣的股本投資為按公平值計入其他全面收益。

倘於債務投資的投資在初次應用日期的信貸風險較低，則本集團假設該資產的信貸風險自其初次確認以來並無顯著增加。

香港財務報告準則第15號，客戶合約收益

香港財務報告準則第15號取代香港會計準則第11號*建築合約*、香港會計準則第18號*收益*及相關詮釋。香港財務報告準則第15號建立一個五步模式，以將客戶合約收益列賬。根據香港財務報告準則第15號，收益按能反映實體預期就向客戶轉讓貨物或服務作交換而有權獲得的代價金額確認。

本集團自二零一八年一月一日起採納香港財務報告準則第15號*客戶合約收入*，導致會計政策變更。根據香港財務報告準則第15號的過渡條文，本集團已追溯採納新規則。本集團已評估採用香港財務報告準則第15號對綜合財務報表的影響。根據評估，採用香港財務報告準則第15號不會對本集團的收入確認構成重大影響。

收入確認

授權費於向授權營運商授出於合約期間經營本集團自主開發遊戲的權利的一段期間在損益中確認。授權費乃本集團就自主開發遊戲的獨家營運權而向授權營運商收取的費用。授權費乃自授權營運商交換本集團自主開發遊戲於若干地區的獨家營運權的預收費用及提供持續相關技術支援。

收入分成於某一時點在損益中確認，並按月就通過授權營運商指定的平台出售、並已兌換為已購買的遊戲幣的授權營運商的代幣淨銷售額按預定分成比例計算，一般不受授權營運商提供的代幣價格營銷折扣影響。

本集團已評估採用香港財務報告準則第15號對綜合財務報表的影響。本公司董事認為，採用香港財務報告準則第15號不會對本集團的收入確認構成重大影響。

合約資產及合約負債

累計確認的收入超過來自合約客戶的已收及有權收取的累計代價時，在綜合財務狀況表中，確認一項合約資產。反之，從合約客戶收到的累計代價超過累計確認的收入時，確認一項合約負債記錄為遞延收益。合約資產和合約負債根據各自的回收或結算期分為流動和非流動部分。於過渡後及報告期末，本集團並無確認任何合約資產。於報告期末，合約負債記錄為遞延收入。

香港財務報告準則第15號的修訂，客戶合約收益(澄清香港財務報告準則第15號)

香港財務報告準則第15號之修訂包括澄清對履約責任之識別方式；應用委託人或代理人；知識產權許可；及過渡規定。

由於本集團先前並無採納香港財務報告準則第15號並首次於本年度採納該等釐清，故採納該等修訂對該等財務報表並無影響。

(b) 已頒佈但尚未生效的新訂或經修訂香港財務報告準則

以下為可能與本集團綜合財務報表相關的已頒佈但尚未生效之新訂或經修訂香港財務報告準則，而本集團並無提早採納。本集團現擬於該等準則生效當日應用該等變更。

香港財務報告準則第16號	租賃 ¹
香港財務報告準則第9號的修訂	具負值補償的提早還款特性 ¹
香港會計準則第19號的修訂	計劃修訂、縮減或結清 ¹
香港會計準則第28號的修訂	聯營公司及合營企業之長期權益 ¹
香港會計準則第1號(經修訂)及 香港會計準則第8號的修訂	重大之定義 ²
香港財務報告準則第3號的修訂	業務之定義 ²
香港財務報告準則第10號及 香港會計準則第28號的修訂	投資者與其聯營公司或合營企業之間出售或注入資產 ³
香港財務報告準則二零一五年 至二零一七年週期的年度改進	香港會計準則第12號的修訂，所得稅；香港會計準則 第23號的修訂，借貸成本；香港財務報告準則第3號 的修訂，業務合併；香港財務報告準則第11號的修訂， 合資安排 ¹
香港(國際財務報告詮釋委員會) — 詮釋第23號	所得稅處理的不確定性 ¹

¹ 於二零一九年一月一日或之後開始的年度期間生效

² 於二零二零年一月一日或之後開始的年度期間生效

³ 該等修訂原定於二零一七年一月一日或之後開始期間生效。生效日期現已被遞延／移除。提早應用該等修訂仍獲准許。

香港財務報告準則第16號，租賃

香港財務報告準則第16號由生效當日起將取代香港會計準則第17號¹及相關詮釋，其引入單一承租人會計處理模式，並規定承租人就為期超過12個月之所有租賃確認資產及負債，除非相關資產為低價值資產則作別論。具體而言，根據香港財務報告準則第16號，承租人須確認使用權資產(表示其有權使用相關租賃資產)及租賃負債(表示其有責任支付租賃款項)。因此，承租人應確認使用權資產折舊及租賃負債利息，並將租賃負債之現金還款分類為本金部分及利息部分，以於現金流量表內呈列。此外，使用權資產及租賃負債初步按現值基準計量。計量包括不可撤銷租賃付款，亦包括承租人合理地肯定將行使選擇權延續租賃或行使選擇權終止租賃之情況下，將於選擇權期間內作出之付款。此會計處理方法與承租人會計法顯著不同，後者適用於根據舊有準則香港會計準則第17號分類為經營租賃之租賃。

就出租人會計法而言，香港財務報告準則第16號大致繼承香港會計準則第17號之出租人會計法規定。因此，出租人繼續將其租賃分類為經營租賃及融資租賃，並且對兩類租賃進行不同之會計處理。

香港財務報告準則第16號主要影響本集團於辦公室的租賃(現分類為經營租賃)作為承租人的會計處理。採用新會計模式預期會增加資產及負債，以及影響於租賃期內損益表確認開支的時間。於二零一八年十二月三十一日，本集團的不可撤銷經營租賃承擔為人民幣3,027,689元。根據香港財務報告準則第16號，租賃負債利息開支及使用權資產折舊開支將取代根據香港會計準則第17號的租賃費用。初步評估顯示，此等安排將符合香港財務報告準則第16號有關租賃的定義，因此本集團將就所有租賃確認使用權資產及與其對應的租賃負債，除非有關租賃於香港財務報告準則第16號適用時為低價值或短期租賃。此外，誠如上文所示，應用新規定可能導致計量、呈列及披露出現變動。

香港(國際財務報告詮釋委員會)— 詮釋第23號，所得稅處理的不確定性

該詮釋透過就如何反映所得稅會計處理涉及的不確定性因素提供指引，為香港會計準則第12號「所得稅」之規定提供支持。

根據該詮釋，實體須根據更佳預測不確定性因素的解決方法，釐定是否分別或集中考慮各項不確定稅項處理。實體亦須假設稅務機關將會查驗其有權查驗的金額，並在作出上述查驗時全面知悉所有相關資料。倘實體釐定稅務機關可能會接受一項不確定稅項處理，則實體應按與其稅務申報相符的方式計量即期及遞延稅項。

3. 收益及其他收入

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
收益		
授權費及收入分成	160,700,166	80,304,039
其他收入		
政府補貼(附註)	917,900	2,221,000
利息收入	1,404,687	476,904
匯兌收益淨額	—	484,783
其他	31,174	96,485
	2,353,761	3,279,172

附註：

截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團收到中國政府分別就獎勵對經濟增長及技術發展的貢獻分別人民幣300,000元及人民幣100,000元與資助辦公室物業的經營租賃租金及其註冊自主開發遊戲的版權授出的政府補貼分別人民幣508,000元及人民幣9,900元。截至二零一七年十二月三十一日止年度，本集團收到中國政府分別就資助其在香港成功上市及其註冊自主開發遊戲的版權授出的政府補貼分別人民幣2,200,000元及人民幣21,000元。概無與該等補貼有關的未達成條件或者或然事項。

4. 除所得稅前利潤

除所得稅前利潤經扣除下列各項後達致：

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
核數師薪酬	557,847	444,490
物業、廠房及設備折舊*	1,028,670	860,667
無形資產攤銷**	6,153,168	6,266,279
無形資產之減值虧損	864,159	—
有關土地及樓宇的經營租賃租金	2,654,919	1,896,878
有關服務器的經營租賃租金	288,571	297,232
法律及專業費用	5,560,869	630,426
匯兌虧損淨額	2,027,801	—
僱員成本(包括董事酬金)	18,243,469	9,894,002

* 計入綜合損益及其他全面收益表中推廣成本以及行政開支中。

** 計入綜合損益及其他全面收益表中直接成本中。

5. 所得稅開支

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
本年度 — 中國企業所得稅		
— 年度稅項	19,918,554	7,126,098
— 過往年度撥備不足	306,811	76,258
— 股息預扣稅	4,000,000	4,994,211
	<u>24,225,365</u>	<u>12,196,567</u>
遞延稅項(附註13)	4,900,000	4,000,000
	<u>29,125,365</u>	<u>16,196,567</u>

6. 股息

於二零一八年六月二十二日，本公司以現金股息20.0百萬港元(約人民幣16.5百萬元)(即每股股份0.125港元(相等於約人民幣0.103元))及160,000,000股紅股(即約人民幣1.3百萬元)(每持有一股股份獲派發一股紅股之基準)，向股東派付二零一七年末期股息。

報告期完結後，董事會建議就截至二零一八年十二月三十一日止年度派付末期股息每股現金股息0.075港元(相等於每股約人民幣0.066元)，股息分派須於即將舉行之股東週年大會上經股東批准後方可作實。建議派發末期股息於報告期末並未確認為負債。

7. 每股盈利

每股盈利乃按年內本公司擁有人應佔溢利分別約人民幣89,862,732元(二零一七年：人民幣43,398,917元)及已發行普通股加權平均股數320,000,000股(二零一七年：於調整二零一八年紅股發行後320,000,000股普通股)計算。

用於計算截至二零一八年及二零一七年十二月三十一日止年度每股盈利之普通股加權平均股數已獲調整，以反映在二零一八年六月二十二日完成的紅股發行。

由於截至二零一八年及二零一七年十二月三十一日止年度不存在潛在攤薄普通股，故每股攤薄盈利的計算方法與每股基本盈利的計算方法相同。

8. 無形資產

	遊戲知識產權 人民幣元	開發成本 人民幣元	總計 人民幣元
成本			
於二零一七年一月一日	13,761,573	1,633,738	15,395,311
添置	—	6,683,951	6,683,951
自開發成本轉撥	7,069,264	(7,069,264)	—
	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
於二零一七年十二月三十一日及二零一八年 一月一日	20,830,837	1,248,425	22,079,262
添置	—	6,579,150	6,579,150
自開發成本轉撥	3,445,131	(3,445,131)	—
	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
於二零一八年十二月三十一日	<u>24,275,968</u>	<u>4,382,444</u>	<u>28,658,412</u>
累計攤銷及減值			
於二零一七年一月一日	7,772,644	—	7,772,644
年內支出	6,266,279	—	6,266,279
	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
於二零一七年十二月三十一日及二零一八年 一月一日	14,038,923	—	14,038,923
年內支出	6,153,168	—	6,153,168
年內減值	864,159	—	864,159
	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
於二零一八年十二月三十一日	<u>21,056,250</u>	<u> </u>	<u>21,056,250</u>
賬面淨值			
於二零一八年十二月三十一日	<u>3,219,718</u>	<u>4,382,444</u>	<u>7,602,162</u>
於二零一七年十二月三十一日	<u>6,791,914</u>	<u>1,248,425</u>	<u>8,040,339</u>

9. 貿易應收賬款

本集團一般向其授權營運商授出120天內的信貸期。

於報告期末，貿易應收賬款(淨額)按發票日期的賬齡分析如下：

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
0-30天	17,864,763	11,602,300
31-60天	16,118,351	8,285,209
61-90天	16,611,439	7,782,952
91-120天	12,907,026	304,147
超過120天	692,929	907,187
	<u>64,194,508</u>	<u>28,881,795</u>

10. 短期銀行存款和現金及現金等價物

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
銀行及手頭現金	88,020,849	40,841,745
原定到期日少於三個月的短期銀行存款	<u>48,762,000</u>	<u>37,692,227</u>
現金及現金等價物	136,782,849	78,533,972
原定到期日多於三個月的短期銀行存款	—	<u>10,000,000</u>
	<u>136,782,849</u>	<u>88,533,972</u>

11. 其他應付款項及應計費用

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
其他應付款項	2,295,070	955,244
應計費用	<u>2,767,611</u>	<u>1,935,675</u>
	<u>5,062,681</u>	<u>2,890,919</u>

12. 遞延收入

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
遞延授權費		
— 流動	954,666	2,212,211
— 非流動	<u>65,752</u>	<u>844,307</u>
	<u>1,020,418</u>	<u>3,056,518</u>

13. 遞延稅項負債

	二零一八年 人民幣元	二零一七年 人民幣元
於一月一日	4,000,000	—
於年度損益扣除 (附註5)	<u>4,900,000</u>	<u>4,000,000</u>
於十二月三十一日	<u>8,900,000</u>	<u>4,000,000</u>

14. 股本

	二零一八年		二零一七年	
	數目	金額 人民幣元	數目	金額 人民幣元
法定：				
每股面值0.01港元的普通股				
於一月一日及十二月三十一日	<u>500,000,000</u>	<u>4,199,383</u>	<u>500,000,000</u>	<u>4,199,383</u>
已發行及繳足：				
每股面值0.01港元的普通股				
於一月一日	<u>160,000,000</u>	<u>1,347,236</u>	160,000,000	1,347,236
紅股發行 (附註)	<u>160,000,000</u>	<u>1,321,824</u>	—	—
於十二月三十一日	<u>320,000,000</u>	<u>2,669,060</u>	<u>160,000,000</u>	<u>1,347,236</u>

附註：

於二零一八年六月二十二日，本公司以每持有一股股份獲派發一股紅股之基準，向股東派發紅股160,000,000股。

管理層討論與分析

業務回顧與展望

概述

本集團是一家專注於開發網頁遊戲及移動設備遊戲的遊戲開發商。二零一八年度我們的業績獲得了大幅度的增長，這主要得益於我們所堅持的遊戲開發理念和對遊戲產品的精耕細作。本年度內，本集團著重繼續加大了對移動設備遊戲的投入，研發和商業化推出了多款系列移動設備遊戲，很好地把握了移動設備遊戲行業持續高增長的契機，取得了令人滿意的業績。

從財務表現來看，於二零一八年，本集團的收入由二零一七年的約人民幣80.3百萬元增加約100.1%至約人民幣160.7百萬元，其中移動設備遊戲的收入約為人民幣154.9百萬元，同比二零一七年增長約131.2%，移動設備遊戲收入佔收入總額的比重達到了96.4%；利潤由截至二零一七年的約人民幣43.4百萬元增加106.9%至截至二零一八年的約人民幣89.8百萬元。

從遊戲產品來看，於二零一八年，本集團陸續商業化推出了《超級大富翁》、《星戰紀》及《晃晃大作戰》三款遊戲系列產品，進一步擴大了我們的遊戲組合和使我們的收入來源多樣化。

截至二零一八年十二月三十一日止，本集團已累計將自行研發的十七款遊戲系列（包括《王者召喚》系列的移動設備版及網頁版、《英雄皇冠》系列的移動設備版及網頁版、《姬戰三國》系列的網頁版、《無盡爭霸》系列的移動設備版、《萌仙記》系列的移動設備版、《復仇之路》系列的移動設備版、《Number Drop》系列的移動設備版、《G-game》系列的移動設備版、《零食大亂鬥》系列的移動設備版、《薩弗隆戰記》系列的移動設備版、《超級大亨》系列的移動設備版、《森林大聯歡》系列的移動設備版、《捕魚大亂鬥》系列的移動設備版、《超級逗萌獸》系列的移動設備版、《超級大富翁》系列的移動設備版、《星戰紀》系列的移動設備版以及《晃晃大作戰》系列的移動設備版）授權予多家遊戲營運商，於指定期間在指定地區營運、發佈及分銷該等遊戲。

二零一八年，雖然由於受到網頁遊戲行業下行趨勢的影響，但本集團的網頁遊戲獲得的收入也達到了約人民幣5.8百萬元，較二零一七年大幅度下降，但仍然佔本集團收入總額3.6%的比例，這得益於我們對遊戲玩家的需求通過提煉分析，對遊戲的核心玩法進行不斷優化，來持續提升遊戲對玩家的吸引力。

本集團已於二零一八年十月九日根據上市規則第9A章向聯交所提交建議本集團股份由GEM轉向聯交所主板的申請。本集團董事會謹此強調，尚未落實轉板上市的最終時間表。本集團將於適當的時候另行刊發公告，以知會本集團股東及潛在投資者有關轉板上市的進展。

行業回顧

二零一八年，雖然全球遊戲行業的競爭很激烈，但是整個行業較上年同期仍然取得了持續增長，特別是中國市場的表現尤為突出。根據中國音數協遊戲工委、伽馬數據及國際數據公司(International Data Corporation)聯合刊發的二零一八年中國遊戲產業報告，中國遊戲行業於二零一八年實現的收入總額約為人民幣2,144.4億元，同比增長5.3%，佔全球遊戲市場比例約為23.6%。其中：移動遊戲實現的收入佔收入總額的比重高達62.5%，同比增長15.4%；而網頁遊戲實現的收入佔收入總額的比重只有5.9%，同比下降18.9%。行業的發展動向符合我們的判定及確定的發展戰略，本年度內，本集團針對網頁遊戲採取了提升現有產品品質、而是將重要資源投入到移動設備遊戲研發中的發展策略，從而在日益競爭的移動設備遊戲市場中保持了穩定增長。

我們的遊戲

二零一八年，我們堅持我們的研發能力和優勢，很好地把握了全球移動設備遊戲快速增長的機遇，加強了遊戲研發的投入，研發了六款品質優良、玩法創新的移動設備遊戲，並對現有遊戲進行持續的優化更新，並基於強有力的技術積累和研發創新能力，於年內商業化推出了三款移動設備遊戲系列產品，從而擴大了我們的遊戲組合，進一步使我們的收入來源多樣化。

截至二零一八年十二月三十一日止，我們累計以商業化方式推出了十七款主要遊戲系列，包括《王者召喚》系列的移動設備版及網頁版、《英雄皇冠》系列移動設備版及網頁版、《姬戰三國》系列的網頁版、《無盡爭霸》系列移動設備版、《萌仙記》系列移動設備版、《復仇之路》系列移動設備版、《Number Drop》系列的移動設備版、《G-game》系列的移動設備版、《零食大亂鬥》系列的移動設備版、《薩弗隆戰記》系列的移動設備版、《超級大亨》系列的移動設備版、《森林大聯歡》系列的移動設備版、《捕魚大亂鬥》系列的移動設備版、《超級逗萌獸》系列的移動設備版、《超級大富翁》系列的移動設備版、《星戰紀》系列的移動設備版以及《晃晃大作戰》系列的移動設備版。

在上述已經成功商業化推出的遊戲系列中，具有日式魔幻風格的戰術卡牌遊戲《王者召喚》系列為我們自主研發的首款遊戲，於二零一二年三月以商業化方式推出以來已超過六年時間，其生命週期較行業平均值為長，主要歸因於我們為吸引玩家興趣、提高玩家的遊戲參與度及提升玩家的遊戲體驗而在更新及優化遊戲內容等方面的不懈努力，這也為我們帶來了穩定的收益，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自《王者召喚》遊戲系列收入佔總收入的比例仍然達到約2.4%，繼續保持其在我們遊戲組合中的重要地位；具有歐式中古奇幻風格的回合制戰術卡牌RPG遊戲《英雄皇冠》系列為我們成功自主研發的第二款遊戲，於二零一五年一月以商業化方式推出以來亦有三年多時間，仍能為我們貢獻可觀的收益，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自《英雄皇冠》遊戲系列收入佔總收入的比例達到約2.4%；具有卡通塔防風格的《零食大亂鬥》遊戲系列的移動設備版於二零一七年五月以商業化方式推出，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣51.8百萬元，佔總收入的比例達到約32.2%；具有魔幻捕獲風格的《捕魚大亂鬥》遊戲系列的移動設備版於二零一七年十二月以商業化方式推出，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣65.8百萬元，佔總收入的比例達到約40.9%。以上這幾款遊戲系列的成功突顯了我們對產品精雕細琢的開發理念，打造精品遊戲的研發能力，也堅定了我們對高品質遊戲進行持續優

化更新以達到長線運營的信心；同時也體現了我們對市場敏銳的觀察力及快速反應力，積極洞悉遊戲行業發展方向，制定明確的發展戰略，發揮自身優勢把握時代發展機遇，將重要資源投入到移動設備遊戲研發中，在日益競爭的移動設備遊戲市場中取得突破、獲得更大市場份額。

從財務表現來看，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團收入由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約人民幣80.3百萬元增加約人民幣80.4百萬元至約人民幣160.7百萬元。網頁遊戲及移動設備遊戲的收入分別達約人民幣5.8百萬元及約人民幣154.9百萬元，與二零一七年同期的約人民幣13.3百萬元及約人民幣67.0百萬元相比分別減少約人民幣7.5百萬元及增加約人民幣87.9百萬元，移動設備遊戲收入佔本集團收入的比重達到了96.4%。本公司擁有人應佔利潤由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約人民幣43.4百萬元增加人民幣46.4百萬元至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約人民幣89.8百萬元。

從遊戲產品來看，我們分別於二零一八年二月、二零一八年六月及二零一八年七月，以商業化方式推出了《超級大富翁》、《星戰紀》及《晃晃大作戰》三款移動設備遊戲，進一步豐富了我們的遊戲組合；此外，鑒於遊戲營運商業務調整，遊戲營運商與我們進行溝通協商，於二零一八年四月及七月將《無盡爭霸》、《萌仙記》及《薩弗隆戰記》這三款遊戲從遊戲營運商營運平台下架，停止了該三款遊戲系列的營運。

截至二零一八年十二月三十一日止，我們授權予遊戲營運商於指定期間在指定地區營運、發佈及分銷（即仍在運營）的遊戲系列有十四款。

於截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們來自主要五款遊戲系列的收入和佔總收入的比例如下：《捕魚大亂鬥》系列的移動設備版於二零一七年十二月以商業化方式推出，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣65.8百萬元，約佔總收入的40.9%；《零食大亂鬥》系列的移動設備版於二零一七年五月以商業化方式推出，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣51.8百萬元，約佔總收入的32.2%；《晃晃大作戰》遊戲系列的移動設備版於二零一八年七月以商業化方式推出，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自該遊戲系列的收入約為人民幣15.6百萬元，約佔總收入的9.7%；《星戰紀》遊戲系列的移動設備版於二零一八年六月以商業化方式推出，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，來自該遊戲

系列的收入約為人民幣4.6百萬元，約佔總收入的2.8%；《王者召喚》遊戲系列移動設備版自二零一二年三月以商業化方式推出，於截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們來自該遊戲系列的收入約為人民幣3.9百萬元，約佔總收入的2.4%。

下表載列截至二零一八年十二月三十一日止已經由授權營運商以商業化方式推出且仍在運營的十四款主要遊戲系列：

語言版本	遊戲名稱	平台	首次商業化 方式推出日期
<i>《王者召喚》遊戲系列</i>			
英文	Ancient Summoner/Rise of Mythos (於2014年6月更名)	網頁	2013年5月
日文	Kings and Legends	網頁	2012年12月
	デイヴァイン・グリモワール / Divine Grimoire	網頁	2012年9月
德文	Kings and Legends	網頁	2013年7月
法文	Kings and Legends	網頁	2013年12月
繁體中文	卡卡們的大亂鬥	網頁	2012年6月
簡體中文	王者召喚	網頁	2012年3月
<i>《英雄皇冠》遊戲系列</i>			
簡體中文	英雄皇冠	網頁	2015年3月
繁體中文	卡卡們的大亂鬥II：英雄皇冠	網頁	2015年6月
簡體中文	魔界外傳	移動設備	2016年4月
<i>《姬戰三國》遊戲系列</i>			
簡體中文	姬战三国	網頁	2015年1月
<i>《復仇之路》遊戲系列</i>			
簡體中文	复仇之路	移動設備	2016年8月
<i>《Number Drop》遊戲系列</i>			
簡體中文	Number Drop	移動設備	2017年3月
<i>《G-game》遊戲系列</i>			
簡體中文	一起切水果	移動設備	2017年3月
<i>《零食大亂鬥》遊戲系列</i>			
簡體中文	零食大乱斗	移動設備	2017年5月
<i>《超級大亨》遊戲系列</i>			
簡體中文	超级大亨	移動設備	2017年7月

語言版本	遊戲名稱	平台	首次商業化 方式推出日期
《森林大聯歡》遊戲系列 簡體中文	森林大联欢	移動設備	2017年7月
《捕魚大亂鬥》遊戲系列 簡體中文	捕鱼大乱斗	移動設備	2017年12月
《超級逗萌獸》遊戲系列 簡體中文	超级逗萌兽	移動設備	2017年12月
《超級大富翁》遊戲系列 簡體中文	超级大富翁	移動設備	2018年2月
《星戰紀》遊戲系列 簡體中文	星战纪	移動設備	2018年6月
《晃晃大作戰》遊戲系列 簡體中文	晃晃大作战	移動設備	2018年7月

截至二零一八年十二月三十一日止，我們還有四款在研的遊戲系列產品，即《皇家大亨》系列，《皇家捕魚》系列，《零食大亂鬥2》系列及《超級地鼠大亂鬥》系列。根據該等遊戲的開發進度及市場反響，估計《皇家大亨》系列、《皇家捕魚》系列及《零食大亂鬥2》系列將於二零一九年第二季度以商業化方式推出；《超級地鼠大亂鬥》系列將於二零一九年第三季度以商業化方式推出。

遊戲名稱	類別	預計推出時間	開始遊戲立項及評估
《皇家大亨》系列 (暫定名)	2D休閒類	二零一九年第二季度	二零一八年第一季度
《皇家捕魚》系列 (暫定名)	單機休閒類	二零一九年第二季度	二零一八年第三季度
《零食大亂鬥 2》系列 (暫定名)	掛機休閒類	二零一九年第二季度	二零一八年第四季度
《超級地鼠大亂鬥》系列 (暫定名)	單機休閒類	二零一九年第三季度	二零一八年第四季度

展望

面對激烈競爭的市場環境，我們將繼續勤勤懇懇，精耕細作。

我們將繼續深化研發優勢，並秉承我們堅實的研發實力及創新能力研發出更高質量和強大生命力的精品遊戲。對現有遊戲將繼續進行更新及優化，對核心產品將繼續投入最更多資源，對創新型遊戲類型將積極進行嘗試，推出更多多元化、高品質和強大生命力的精品遊戲，進一步深化本集團全球卓越遊戲內容提供商的形像。

我們將繼續加強與授權營運商的合作，增設新的遊戲玩法和針對不同玩家陸續推出更多語言版本，並與授權營運商商討授權遊戲的運營方式、精準管理及創新遊戲推廣方式等，以發揮我們在遊戲研發方面的優勢，提升本集團遊戲研發知名度。

此外，我們將在立足於中國遊戲市場的前提下積極拓展海外市場，以將我們的遊戲推廣至新的有潛力地區及區域，強化我們的國際競爭力，力求在激烈競爭的行業環境中發展和壯大。

收入

我們專門從事開發網頁遊戲及移動設備遊戲(包括遊戲設計、編程及圖像製作)以及向全球各地的授權營運商授權營運我們自主開發的網頁遊戲及移動設備遊戲。

於截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們的收入源自授權營運商及產生自下列收入類別：(i)根據我們與授權營運商就授出特定遊戲於議定期間在指定地區的獨家營運權而議定的合約條款收取的授權費；及(ii)收入分成乃根據授權協議的條款通過授權營運商指定的平台出售並已兌換為遊戲幣的授權營運商的代幣淨銷售額按預定分成比例計算。

本集團的收入由截至二零一七年十二月三十一日止年度的約人民幣80.3百萬元增加約100.1%至截至二零一八年十二月三十一日止年度的約人民幣160.7百萬元。收入增加主要由於二零一七年以來陸續上線的《Number Drop》、《G-game》、《零食大亂鬥》、《薩弗隆戰紀》、《超級大亨》、《森林大聯歡》、《捕魚大亂鬥》、《超級逗萌獸》、《超級大富翁》、《星戰紀》及《晃晃大作戰》十餘款移動設備遊戲系列帶來的收入增加所致。

按遊戲平台及收入種類劃分的收入

下表分別載列於截至二零一八及二零一七年十二月三十一日止年度各年按遊戲平台及收入種類劃分的收入明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一八年		二零一七年	
	人民幣千元	比例%	人民幣千元	比例%
網頁版	5,784	3.6	13,305	16.6
授權費	—	—	1,211	1.5
分成收入	5,784	3.6	12,094	15.1
移動設備版	154,916	96.4	66,999	83.4
授權費	2,017	1.3	2,709	3.4
分成收入	152,899	95.1	64,290	80.0
	<u>160,700</u>	<u>100.0</u>	<u>80,304</u>	<u>100.0</u>

按遊戲系列劃分的收入

下表分別載列於截至二零一八及二零一七年十二月三十一日止年度各年按遊戲系列劃分的收入明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一八年		二零一七年	
	人民幣千元	比例%	人民幣千元	比例%
《王者召喚》	3,850	2.4	7,079	8.8
《英雄皇冠》	3,797	2.4	16,775	20.9
《姬戰三國》	107	0.1	245	0.3
《無盡爭霸》	357	0.2	4,101	5.1
《萌仙記》	828	0.5	5,874	7.3
《復仇之路》	3,046	1.9	4,558	5.7
《Number Drop》	3,110	1.9	4,589	5.7
《G-game》	3,142	2.0	4,692	5.8
《零食大亂鬥》	51,783	32.2	28,093	35.0
《薩弗隆戰記》	452	0.3	244	0.3
《超級大亨》	287	0.2	129	0.2
《森林大聯歡》	1,414	0.9	1,134	1.4
《捕魚大亂鬥》	65,796	40.9	2,791	3.5
《超級逗萌獸》	1,830	1.1	(附註)	(附註)
《超級大富翁》	792	0.5	—	—
《星戰紀》	4,556	2.8	—	—
《晃晃大作戰》	15,553	9.7	—	—
	<u>160,700</u>	<u>100.0</u>	<u>80,304</u>	<u>100.0</u>

附註：該等項目由於湊整差異未能顯示數字。

按遊戲系列劃分授權費及收入分成

下表分別載列於截至二零一八及二零一七年十二月三十一日止年度各年按遊戲系列劃分的授權費及收入分成明細：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
《王者召喚》		
• 授權費	—	505
• 收入分成	3,850	6,574
《英雄皇冠》		
• 授權費	254	2,421
• 收入分成	3,543	14,354
《姬戰三國》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	107	245
《無盡爭霸》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	357	4,101
《萌仙記》		
• 授權費	34	142
• 收入分成	794	5,732
《復仇之路》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	3,046	4,558
《Number Drop》		
• 授權費	236	179
• 收入分成	2,874	4,410
《G-game》		
• 授權費	236	178
• 收入分成	2,906	4,514
《零食大亂鬥》		
• 授權費	236	152
• 收入分成	51,547	27,941
《薩弗隆戰記》		
• 授權費	369	102
• 收入分成	83	142

截至十二月三十一日止年度
二零一八年 二零一七年
人民幣千元 人民幣千元

《超級大亨》		
• 授權費	236	113
• 收入分成	51	16
《森林大聯歡》		
• 授權費	98	109
• 收入分成	1,316	1,025
《捕魚大亂鬥》		
• 授權費	236	19
• 收入分成	65,560	2,772
《超級逗萌獸》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	1,830	—
《超級大富翁》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	792	—
《星戰紀》		
• 授權費	82	—
• 收入分成	4,474	—
《晃晃大作戰》		
• 授權費	—	—
• 收入分成	15,553	—
	<hr/>	<hr/>
合計	160,700	80,304
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

按地域市場劃分的收入

下表載列於所示年度按地區劃分的遊戲收入(乃根據與授權營運商的結算貨幣類型釐定)絕對值及其佔我們收入的百分比：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一八年		二零一七年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
中國 ¹	159,344	99.2	74,730	93.1
中國 ^{2, 4}	—	—	1,648	2.1
北美 ²	—	—	1,944	2.4
亞太(包括日本及台灣) ²	662	0.4	1,064	1.3
歐洲 ³	694	0.4	918	1.1
合計	<u>160,700</u>	<u>100.0</u>	<u>80,304</u>	<u>100.0</u>

附註：

1 以人民幣結算

2 以美元結算

3 以歐元結算

4 來自授權營運商A及授權營運商B的收入，授權營運商A與授權營運商B為同一集團的公司，總部位於中國，本集團授予授權營運商A營運我們的遊戲的授權已於二零一六年轉移給授權營運商B，該兩家公司已在歐洲及北美以商業化方式推出我們的遊戲。

平均月付費玩家及ARPPU

下表載列於所示年度我們主要遊戲的平均月付費玩家及ARPPU：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一八年	二零一七年
《王者召喚》		
• 平均月付費玩家	2,227	2,076
• ARPPU(人民幣元) ³	143	241
《英雄皇冠》		
• 平均月付費玩家	2,110	7,452
• ARPPU(人民幣元) ³	145	158
《無盡爭霸》		
• 平均月付費玩家	9,312	25,913
• ARPPU(人民幣元) ³	10	13
《萌仙記》		
• 平均月付費玩家	3,411	8,514
• ARPPU(人民幣元) ³	34	58
《復仇之路》		
• 平均月付費玩家	3,592	3,881
• ARPPU(人民幣元) ³	88	108
《Number Drop》		
• 平均月付費玩家	7,920	5,148
• ARPPU(人民幣元) ³	29	70
《G-game》		
• 平均月付費玩家	9,089	8,116
• ARPPU(人民幣元) ³	28	52
《零食大亂鬥》		
• 平均月付費玩家	32,918	39,632
• ARPPU(人民幣元) ³	130	90
《捕魚大亂鬥》		
• 平均月付費玩家	59,241	68,801
• ARPPU(人民幣元) ³	94	40
《星戰紀》¹		
• 平均月付費玩家	13,922	—
• ARPPU(人民幣元) ³	45	—
《晃晃大作戰》²		
• 平均月付費玩家	4,417	—
• ARPPU(人民幣元) ³	590	—

附註：

1. 星戰紀系列的移動設備版於二零一八年六月以商業化方式推出。
2. 晃晃大作戰系列的移動設備版於二零一八年七月以商業化方式推出。
3. ARPPU乃按於一段期間內自授權營運商銷售用以換取遊戲幣的代幣所得平均每月收入分成除以同一段期間內平均月付費玩家人數計算。由於我們所有的遊戲均採用免費暢玩模式，倘遊戲玩家不從授權營運商處購買可用於兌換遊戲幣(可用於購買虛擬物品及升級功能)的代幣，則彼等玩遊戲的頻率並不會影響遊戲的ARPPU。

直接成本

本集團的直接成本主要包括僱員成本及福利、無形資產攤銷及其他。下表載列於所示年度本集團的直接成本明細：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一八年		二零一七年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
員工成本及福利	9,288	56.1	4,699	41.0
無形資產攤銷	6,153	37.2	6,266	54.6
其他	1,107	6.7	509	4.4
合計	<u>16,548</u>	<u>100.0</u>	<u>11,474</u>	<u>100.0</u>

員工成本及福利指負責就我們商業化發行遊戲作出持續更新及維護的員工薪金及工資，截至二零一八年十二月三十一日止年度的員工成本及福利約為人民幣9.3百萬元較截至二零一七年十二月三十一日止年度的約人民幣4.7百萬元上升約97.9%。乃主要由於：(i)遊戲系列數目增加，本集團合計商業化新推出三款移動設備遊戲系列，需要額外人力進行遊戲更新及維護及向授權營運商就商業營運遊戲提供協助，確保市場反應正面，因而導致薪金及福利增加；及(ii)員工漲薪及福利增加所致。

無形資產攤銷指攤銷就商業化遊戲而產生之遊戲知識產權，截至二零一八年十二月三十一日止年度的無形資產攤銷約為人民幣6.2百萬元較截至二零一七年十二月三十一日止年度的約人民幣6.3百萬元持平。

其他主要包括：(i)其他稅項及附加費；及(ii)第三方服務供應商提供如美術／圖像設計以及聲音效果及背景音樂的音效製作之外包服務費用。整體而言，截至二零一八年十二月三十一日止年度其他稅項及附加費增加與收益之大幅增加一致。

毛利及毛利率

本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的毛利約為人民幣144.2百萬元，較截至二零一七年十二月三十一日止年度的約人民幣68.8百萬元增加約人民幣75.4百萬元；本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的毛利率約為89.7%，而截至二零一七年十二月三十一日止年度約為85.7%。本集團毛利及毛利率的增加主要由於相關年度內商業化推出新遊戲產生的收入增加所致。

其他收入

本集團其他收入主要包括銀行短期存款利息收入及政府補助等，截至二零一八年十二月三十一日止年度的其他收入約為人民幣2.4百萬元，而二零一七年同期則約為人民幣3.3百萬元，減少主要原因是本集團中國附屬公司獲得的當地政府授予的政府補助收益約人民幣0.9百萬元較二零一七年約人民幣2.2百萬元減少所致。

遊戲研發成本

遊戲研發成本主要包括(i)負責遊戲開發和升級之員工的薪金；及(ii)將遊戲設計及開發之非技術製作部分(如藝術／圖像設計、聲音效果及背景音樂的音效製作)外判予第三方服務供應商的相關費用。本集團遊戲開發工序一般涉及數個重要階段，先為遊戲立項及評估階段，再為遊戲開發和編程，最後以商業化推出。於遊戲立項及評估階段，鑒於編程尚未開始，而根據適用會計準則，此策劃階段可歸類為研究階段，故此在遊戲立項及評估階段產生的成本於綜合全面收益表內支銷並確認為遊戲研發成本。於遊戲開發和編程階段，開發及編程工序已經開始，包括為我們的遊戲開發程序源代碼、圖像設計、音效製作及角色設定等。根據適用會計準則，此階段產生的成本會歸類為開發階段產生的成本，故此會於綜合財務狀況表中確認為開發成本，屬無形資產之一部分。

下表載列於所示年度本集團的遊戲研發成本明細：

	截至十二月三十一日止年度	
	二零一八年 人民幣千元	二零一七年 人民幣千元
遊戲研究成本		
於綜合損益及其他全面收益表內確認：		
《超級大亨》	—	111
《超級打僵尸》(暫定名)	—	84
《星戰紀》	154	—
《晃晃大作戰》	112	—
《皇家大亨》(暫定名)	219	—
《皇家捕魚》(暫定名)	132	—
《零食大亂鬥 2》(暫定名)	221	—
《超級地鼠大亂鬥》(暫定名)	9	—
	<hr/>	<hr/>
小計	847	195
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

於十二月三十一日
二零一八年 二零一七年
人民幣千元 人民幣千元

遊戲開發成本

於綜合財務狀況表內內確認：

《Number Drop》	—	215
《G-game》	—	187
《零食大亂鬥》	—	282
《薩弗隆戰記》	—	954
《超級大亨》	—	512
《森林大聯歡》	—	705
《捕魚大亂鬥》	—	931
《超級逗萌獸》	—	1,650
《超級大富翁》	436	1,248
《星戰紀》	1,328	—
《晃晃大作戰》	432	—
《皇家大亨》(暫定名)	3,134	—
《皇家捕魚》(暫定名)	1,100	—
《超級地鼠大亂鬥》(暫定名)	149	—
	<hr/>	<hr/>
小計	6,579	6,684
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
遊戲研發成本總額	7,426	6,879
	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的整體研發成本較截至二零一七年十二月三十一日止年度的人民幣6.9百萬元增加約人民幣0.5百萬元。增加主要由於遊戲研究成本較截止二零一七年十二月三十一日止年度增加人民幣0.6百萬元及遊戲開發成本較截至二零一七年十二月三十一日止年度減少人民幣0.1百萬元所致。處於研發階段的《星戰紀》、《晃晃大作戰》、《皇家大亨》、《皇家捕魚》、《零食大亂鬥2》及《超級地鼠大亂鬥》等六款新遊戲系列亦增加了研究成本約人民幣0.6百萬元。由於開展研究階段的新遊戲數目增加，其中涉及的規模及繁複度相對較大，故此就該等新遊戲系列動用的人力及資源有所上升，因而增加了研究成本。此外，開發成本減少主要由於截至二零一八年十二月三十一日止年度就《超級大富翁》、《星戰紀》、《晃晃大作戰》、《皇家大亨》、《皇家捕魚》及《超級地鼠大亂鬥》遊戲系列移動設備版之開發階段動用額外的人力及資源，發生金額分別為人民幣0.4百萬元、人民幣1.3百萬元、人民幣0.4百萬元、人民幣3.2百萬元、人民幣1.1百萬元及人民幣0.2百萬元。

推廣開支

本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的推廣開支約為人民幣0.7百萬元，較二零一七年同期的人民幣約0.6百萬元有所增長，主要是推廣人員薪酬有所上升導致。

行政開支

本集團的行政開支主要包括薪酬及僱員福利開支、經營租賃租金、審計費用、法律及專業費用、上市開支、物業、廠房及設備折舊及其他。下表載列本集團於所示年度的行政開支明細分析：

	截至十二月三十一日止年度			
	二零一八年		二零一七年	
	人民幣千元	%	人民幣千元	%
薪酬及僱員福利	7,028	27.7	5,431	46.5
有關土地及樓宇的經營租賃 租金	2,655	10.5	1,897	16.2
有關服務器的經營租賃租金	289	1.1	297	2.5
審計、法律及專業費用	2,182	8.6	1,074	9.2
上市開支	3,937	15.5	—	—
物業、廠房及設備折舊	1,025	4.1	769	6.6
匯兌差異	2,028	8.0	—	—
其他	6,225	24.5	2,225	19.0
合計	<u>25,369</u>	<u>100.0</u>	<u>11,693</u>	<u>100.0</u>

本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的行政開支約為人民幣25.4百萬元，較截至二零一七年十二月三十一日止年度約人民幣11.7百萬元上升約117.1%。不考慮年內本公司申請由GEM轉往主板上市有關而產生的法律及專業費用，本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的行政開支約為人民幣21.5百萬元，較截至二零一七年十二月三十一日止年度的約人民幣11.7百萬元增加約83.8%，本集團行政開支增加主要由於本集團行政人員薪酬、福利、固定資產折舊費增加以及經營場所租賃租金增加和有關於二零一八年六月二十二日派付截至二零一七年十二月三十一日止年度的末期股息的匯兌差異增加約人民幣2.0百萬元所致。

所得稅開支

本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的所得稅開支約為人民幣29.1百萬元(截至二零一七年十二月三十一日止年度：約為人民幣16.2百萬元)。本集團所得稅開支增加主要由於本集團中國附屬公司年內的盈利較二零一七年同期大幅增加及本集團中國附屬公司向外國投資者分派股息按中國稅法規定預提預扣稅增加所致。

本年利潤

由於上述原因，本公司權益所有人應佔利潤自二零一七年的約人民幣43.4百萬元增加約106.9%至二零一八年的約人民幣89.8百萬元。

流動資金及財務資源

於二零一八年，我們主要以經營活動所產生現金撥付我們業務的資金。我們擬使用內部資源及通過內部可持續增長為我們的擴張及業務經營提供資金。

財務政策

於截至二零一八年十二月三十一日止年度，本集團將閒置資金存放於中國及香港的商業銀行的短期定期存款。使本集團的閒置資金產生一定的回報，且不會進行任何高風險投資或投機性的衍生工具交易。

現金及現金等價物

於二零一八年十二月三十一日，本集團的現金及現金等價物約為人民幣136.8百萬元，而於二零一七年十二月三十一日則約為人民幣78.5百萬元。主要包括銀行及手頭現金，主要以人民幣(約佔61.5%)、港幣(約佔37.7%)、泰銖(約佔0.7%)及其他貨幣(約佔0.1%)計值。

資本支出

我們的資本支出包括購置辦公傢俱及辦公設備及租賃物業裝修。截至二零一八年十二月三十一日止年度，我們的資本開支總額約為人民幣0.8百萬元，指購置辦公傢俱及辦公設備(二零一七年：約人民幣1.0百萬元，包括購置辦公傢俱及辦公設備約人民幣0.8百萬元及租賃物業裝修約人民幣0.2百萬元)。我們以經營活動的現金流量撥付我們的資本支出。

資本架構

本公司股份於二零一六年二月十八日在聯交所GEM上市。本公司的資本架構由已發行股本及儲備組成。

借貸及負債比率

於二零一八年十二月三十一日，本集團按負債總額除以總資產計算的負債比率約為9.9%(二零一七年十二月三十一日：9.9%)。

集團資產質押

於二零一八年十二月三十一日，本集團概無質押任何資產作為對銀行借款或任何其他融資安排的抵押(二零一七年十二月三十一日：無)。

僱員資料及薪酬政策

於二零一八年十二月三十一日，本集團擁有109名僱員（二零一七年十二月三十一日：101名），主要在中國境內任職。下表分別載列於二零一八年及二零一七年十二月三十一日按職能領域劃分的僱員人數：

部門	二零一八年		二零一七年	
	人數	佔僱員 總數百分比	人數	佔僱員 總數百分比
管理層	7	6.4%	9	8.9%
項目開發	66	60.6%	65	64.4%
遊戲設計	12	11.0%	11	10.9%
編程	35	32.1%	32	31.7%
美術	19	17.5%	22	21.8%
項目支持	24	22.0%	17	16.8%
營銷	4	3.7%	1	1.0%
授權及營運支持	14	12.8%	13	12.8%
資訊科技	6	5.5%	3	3.0%
財務及行政	12	11.0%	10	9.9%
總計	109	100.0%	101	100%

於截至二零一八年十二月三十一日止年度，本公司的僱員薪酬總額約為人民幣18.2百萬元（二零一七年：約人民幣9.9百萬元）。

本公司已於二零一六年一月二十四日成立薪酬委員會，其書面職權符合GEM上市規則附錄15。薪酬委員會將定期審核並不時就本集團董事及高級管理層的薪酬及獎勵向董事會作出建議。

本集團向本集團僱員提供與行業慣例相稱的有競爭力的薪酬待遇及福利，包括社會保險、固定供款退休福利計劃及花紅。釐定員工薪酬時，本集團已將同類公司支付的薪金、工作時間及職責及本集團內其他職位的僱傭條件納入考慮範圍。我們亦將對員工薪酬進行定期審核。

董事相信，維持穩定且具主動性的人力資源對於我們的業務成功至關重要。作為一家增長迅速的公司，本公司有能力為我們的僱員提供豐富的職業發展選擇及進步的機會。我們定期為我們的僱員舉辦各種培訓課程，以增加彼等對網絡遊戲開發及運作的知識、改進時間管理及內部溝通以及加強團隊建設。

附屬公司及聯營公司之重大投資、重大收購或出售

截至二零一八年十二月三十一日止年度，為了拓展海外市場，本集團在泰國投資了兩間公司，以加強本集團瞭解和掌握泰國市場的訊息和動向，尋求合格的代理商，研發和推廣我們的遊戲產品；另外基於遊戲研發項目團隊管理的需要，本集團於截至二零一八年十二月三十一日止年度在中國深圳設立了一間全資附屬公司，從事遊戲產品的研發。除前述投資事項外，本公司概無其他重大投資、附屬公司及聯營公司的重大收購及出售事項。

或然負債

於二零一八年十二月三十一日，本集團並無任何未入賬的重大或然負債（二零一七年十二月三十一日：無）。

外匯風險

本集團的經營活動主要於中國進行，且承受多重外匯匯兌風險，主要與美元、歐元、日元、港元有關。截至二零一八年十二月三十一日止年度，以經營單位功能貨幣之外的貨幣計值的收入佔該等經營單位收入的約0.8%（二零一七年：約6.9%）。因此，外匯風險主要產生於本集團從海外合作方收取或計劃收取外幣時確認的資產。

本集團99.2%（二零一七年：約93.1%）的交易乃通過人民幣（本集團的功能貨幣）計值及結算。本集團的外匯風險主要源於以美元、歐元、港元計值的現金及現金等價物。

本集團目前並無外幣風險方面的對沖政策。然而，我們的管理層團隊密切監察外匯風險，確保及時有效地採取適當舉措。就此而言，我們的業務並不面臨任何重大外幣兌換風險。

配售所得款項用途

本公司股份於二零一六年二月十八日在聯交所GEM上市，且本公司從配售所得的款項淨額約為28.9百萬港元。於年內，本集團已使用約7.2百萬港元用於開發新遊戲、約2.9百萬港元於持續優化本集團在各類平台的現有遊戲、約1.5百萬港元用於營運資金及一般企業用途、約0.9百萬港元於提升遊戲開發能力及約3.6百萬港元用於收購／投資遊戲開發商的機會。本集團正積極尋求機會獲得／購買適當素材改編權、計劃網頁遊戲產品的立項和研發，及提升遊戲開發能力。

截止二零一八年十二月三十一日本公司配售所得款項使用詳情如下表：

			二零一八年 十二月 三十一日	二零一八年 十二月 三十一日	二零一八年 十二月 三十一日	二零一八年 十二月 三十一日
	原定分配 百萬港幣	原定分配 百分比	已使用金額 百萬港幣	已使用金額 百分比	未使用金額 百萬港幣	未使用金額 百分比
持續優化於各類平台的現有遊戲	2.9	10.00%	2.9	10.00%	—	—
開發新遊戲 — 網頁遊戲	7.2	25.00%	—	—	7.2	25.00%
開發新遊戲 — 移動設備遊戲	7.2	25.00%	7.2	25.00%	—	—
尋求獲得／收購適當素材改編權之 機會	3.6	12.50%	—	—	3.6	12.50%
收購／投資於遊戲開發商 及有關公司	3.6	12.50%	3.6	12.50%	—	—
提升遊戲開發能力並使其多樣化	2.9	10.00%	0.9	3.10%	2.0	6.90%
營運資金及其他一般企業用途	1.5	5.00%	1.5	5.00%	—	—
合計	<u>28.9</u>	<u>100.00%</u>	<u>16.1</u>	<u>55.60%</u>	<u>12.8</u>	<u>44.40%</u>

每股盈利

每股盈利乃按年內本公司擁有人應佔溢利分別約人民幣89,862,732元(二零一七年：人民幣43,398,917元)及已發行普通股加權平均股數320,000,000股(二零一七年：於調整二零一八年紅股發行後320,000,000股普通股)計算。

用於計算截至二零一八年及二零一七年十二月三十一日止年度每股盈利之普通股加權平均股數已獲調整，以反映在二零一八年六月二十二日完成的紅股發行。

由於截至二零一八年及二零一七年十二月三十一日止年度不存在潛在攤薄普通股，故每股攤薄盈利的計算方法與每股基本盈利的計算方法相同。

本公司面臨的風險因素及對策

本集團的主要業務活動包括開發多種語言版本遊戲並授權不同授權營運商在全球各地營運。其面臨多種主要風險包括信貸風險、利率風險、流動資金風險、貨幣風險和業務風險。

本公司的業務存在若干風險，主要為：(i)與我們業務有關的風險、(ii)與我們行業有關的風險及(iii)政策風險。

(i) 與我們業務有關的風險

截至二零一八年及二零一七年十二月三十一日止年度，本集團的五大客戶均為獲授權於指定地區營運本集團自主開發遊戲的第三方營運商。我們極為依賴授權營運商，從而獲得我們的收入，倘我們與該等授權營運商業務合作關係惡化或中斷，我們的業務、經營業績及財務狀況或會受到重大不利影響。此外，我們很大部分收益來自少部分遊戲，如《捕魚大亂鬥》及《零食大亂鬥》遊戲系列分別貢獻我們於截至二零一八年十二月三十一日止年度約40.9%及32.2%的收益。該等遊戲的任何重大不利影響可對我們的業務構成不利影響。為此，我們於二零一八年採取了如下措施管理該等風險：積極尋找有實力的新的授權營運商，將遊戲產品授權予多家新授權營運商進行營運，主動降低對主要授權營運商的依賴；繼續向授權營運商提供新的高品質授權遊戲產品及升級現有遊戲產品，以吸引和留住遊戲玩家，提高遊戲玩家的遊戲體驗和消費力度，加強業務合作關係，以達到合作共贏。

(ii) 與我們行業有關的風險

作為遊戲研發商，我們預期會面臨來自眾多國內外競爭對手的激烈競爭。我們亦會面臨其他常見公眾娛樂形式(如單機遊戲、離線遊戲、電影、電視、運動及音樂)的激烈競爭。就此，我們將繼續對已推出的各款遊戲持續進行升級及優化，以保持遊戲玩家對我們的遊戲的興趣和體驗，激勵玩家增加在我們遊戲上的花費，我們亦不斷研發新遊戲及開拓新市場，以維持本公司於遊戲行業的競爭力。

(iii) 政策風險

本集團網絡遊戲之營運須受中國多個政府機關監督及管理。由於本集團大部分收入乃來自中國，政府監管機構，如國家廣電總局及文化和旅遊部任何行政上的變動亦可能影響市場狀況，進而可影響我們的經營業績。

於2018年年初，本集團投資兩家於泰國註冊成立的有限公司，即(1) Firerock Co.,Ltd (「Firerock Co.」)，主要從事網絡遊戲開發業務的網絡遊戲公司；及(2) Newbie Media Co., Ltd (「Newbie Media」)，主要從事網絡遊戲廣告管理及策劃業務的公司。該等公司減少及管理與中國遊戲市場之激烈競爭相關之風險，以及與發出遊戲許可證之政策調整相關之風險；擴張及擴大本公司遊戲的銷售至海外市場，因而增加及擴大本集團的收入來源。

風險管理

本公司的風險管理由審核委員會負責。審核委員會會定期檢討本公司的風險管理及內部監控系統，確保本公司建立有效的風險管理及內部監控系統，審視本公司的內部資源、員工資歷、經驗及培訓的充足性，並就有關風險管理及內部監控事宜進行調查及研究，向董事會匯報。

環境政策及表現

本集團針對本行業的特點，對涉及到的環境管理方面的事項進行計劃、策劃、實施、運行、檢查和評審。於日常活動中，本集團嚴格控制辦公用水、用電的排放，並積極採取措施倡導員工節約用水、用電的環保理念，分類處理固體廢棄物。在日常工作中，本集團宣導「無紙化」辦公，積極推進電子訊息化管理。

本集團已對消耗品(如辦公用紙張)持續實施內部回收及重複利用計劃，以減少營運對環境及天然資源的影響。本集團亦已與租用物業管理方進行溝通協商，對於辦公場所空調使用實施節能措施，以減少不必要的電力消耗。

遵守法律法規

本公司明白符合法律法規的重要性。本公司已分配系統及人力資源，確保持續符合規則及規例，並通過有效溝通與監管部門保持良好工作關係。由上市日期至二零一八年十二月三十一日，就董事所知，本公司已遵守《證券及期貨條例》(「證券及期貨條例」)、GEM上市規則，以及其他相關法例法規。回顧年內，盡我們所知，本集團已遵守證券及期貨條例、上市規則、聯交所《交易規則》、《結算所規則》、及中國政府文化管理部門制定的《互聯網信息服務管理辦法》、《互聯網文化管理暫行規定》、《網絡遊戲管理暫行辦法》等規則，以及其他相關規則及規例。

與僱員、授權營運商及供應商的關係

本集團與僱員、授權營運商及供應商的關係對我們的業績及持續發展有重大影響。因此，本集團致力與僱員、授權營運商及供應商保持良好的關係。

僱員被視為本集團最重要及具價值的資產。本集團人力資源管理的目的乃藉提供優厚的薪酬福利及推行全面表現評核計劃，以獎勵及表揚表現優秀的員工，並透過適當培訓及提供機會協助彼等在集團內發展事業及晉陞；此外，管理層正在考慮採取其它辦法以保留及穩定員工。本公司亦已有條件採納購股權計劃以嘉許及肯定合資格參與者(包括僱員)對本集團所作出或可能作出的貢獻。

本集團的客戶為我們的授權營運商。我們努力與我們的現有授權營運商維持穩定的業務關係，同時我們通過在新市場就新遊戲物色新授權營運商(須受我們現有授權安排約束)，主動採取措施降低對主要授權營運商的依賴。

本集團的主要供應商包括在遊戲開發及編程階段提供我們遊戲內部份圖像設計以及聲音效果及背景音樂的音效製作以及後續相關更新和優化等外包服務的公司、服務器數據中心及帶寬服務供應商。我們努力與我們的現有供應商維持穩定的業務關係，以確保供應服務穩定，有利於我們長期的遊戲研發及營運工作。

末期股息

股息政策

董事會將視乎我們的整體業務狀況及策略、現金流量、財務業績及資金需求、股東權益、稅務狀況、法定及監管限制及董事會認為相關的其他因素對派息及股息金額的建議酌情而定。

此外，本公司是於開曼群島註冊的控股公司，透過附屬公司經營業務，其中一間附屬公司在中國註冊成立。因此，可用於向股東派息及償還債務的資金取決於我們從該等附屬公司收取的股息。

股息

於二零一八年六月二十二日，本公司以現金股息港幣20.0百萬元(約人民幣16.5百萬元)(即每股股份0.125港元(相等於約人民幣0.103元)及以每持有一股股份獲派發一股紅股之基準(即約人民幣1.3百萬元))，向截至二零一八年六月八日名列本公司股東名冊之合資格股東派付二零一七年末期股息。

除上述外，截至二零一八年十二月三十一日止年度概無宣派或派付任何股息。於二零一九年三月十八日舉行的董事會會議，董事會建議向股東派發末期股息每股現金股息0.075港元(相等於每股約人民幣0.066元)。預期建議二零一八年末期股息將約於二零一九年七月三日向股東派發，惟須待股東於應屆股東週年大會批准後方可作實，且視乎有否關於暫停辦理股份過戶登記手續日期、紀錄日期及支付日期的進一步公告。

就股東週年大會暫停辦理股份過戶登記手續

為釐定出席本公司將於二零一九年六月四日(星期二)舉行之股東週年大會(「股東週年大會」)並於會上投票的資格，本公司將於二零一九年五月三十日(星期四)至二零一九年六月四日(星期二)暫停辦理股份過戶登記手續，期間將不會進行本公司股份過戶登記。於二零一九年五月二十九日(星期三)名列本公司股東名冊的股東有權出席股東週年大會並於會上投票。為符合資格出席股東週年大會並於會上投票，所有股份過戶文件連同有關股票，必須於二零一九年五月二十九日(星期三)下午四時三十分之前送交本公司之香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓，以辦理登記手續。

就末期股息暫停辦理股份過戶登記手續

為釐定股東獲派末期股息的資格，本公司將於二零一九年六月十一日(星期二)至二零一九年六月十二日(星期三)暫停辦理股份過戶登記手續，期間將不會進行本公司股份過戶登記。釐定獲派末期股息資格的記錄日期將為二零一九年六月十二日(星期三)。截至二零一九年六月十二日(星期三)名列本公司股東名冊的股東將有權收取末期股息。為符合資格收取末期股息，所有股份過戶文件連同有關股票，必須於二零一九年六月十日(星期一)下午四時三十分之前送交本公司之香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓，以辦理登記手續。

董事進行證券交易

本公司已採納GEM上市規則第5.48至第5.67條所載之董事證券交易必守標準。其中包括，本公司定期向董事發出通知，提醒彼等有關本集團財務業績公佈刊發前之禁售期內買賣本公司上市證券之一般禁制事項。經向本公司全體董事作出特定查詢後確認，全體董事於截至二零一八年十二月三十一日止年度已遵守買賣準則規定。

審核委員會

我們已於二零一六年一月二十四日成立審核委員會，其書面職權範圍符合GEM上市規則第5.28至5.33條的規定，亦符合GEM上市規則之守則第C3.3及第C3.7段的規定。審核委員會的主要職責為監督本公司的內部控制、財務資料披露及財務報告事宜。目前，本公司的審核委員會由陳京暉先生、何雲鵬先生及陳迪先生組成。審核委員會主席為陳京暉先生，彼持有GEM上市規則第5.05(2)及5.28條所規定的適當專業資格證書。

審核委員會委員已審閱本公司截至二零一八年十二月三十一日止年度的經審核全年業績，並提出有關建議及意見。

企業管治常規

董事會相信，良好而有效的企業管治常規乃取得並保持本公司股東及其他利益相關方信任的關鍵，對鼓勵問責及透明度，從而使本集團持續成功並為本公司股東創造長遠價值至為重要。

本集團致力達成高水平的企業管治，以保障權益並提升企業價值及問責性。本公司的企業管治常規乃基於GEM上市規則附錄十五所載《企業管治守則》(「守則」)中的原則及守則條文。董事認為，本公司截至二零一八年十二月三十一日止年度，一直遵守守則所載守則條文。

購買、出售或贖回本公司上市證券

本公司或其任何附屬公司於截至二零一八年十二月三十一日止年度概無購買、出售或贖回任何本公司上市證券。

香港立信德豪會計師事務所有限公司之工作範圍

本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度業績公告中有關本集團本年度的綜合損益及其他全面收益表、綜合財務狀況表及相關附註所列載的數字已由本集團核數師香港立信德豪會計師事務所有限公司同意，與本集團截至二零一八年十二月三十一日止年度的經審核綜合財務報表所列載的數額符合一致。香港立信德豪會計師事務所有限公司就此進行的工作並不構成根據香港會計師公會頒佈的香港審計準則、香港審閱準則或香港核證準則而進行的核證聘用，因此香港立信德豪會計師事務所有限公司並不對年度業績公告發出任何核證。

刊發年度業績及寄發年報

本公告將登載於聯交所網站www.hkexnews.hk及GEM網站www.hkgem.com，而本公告將登載於「最新公司公告」頁內，自登載日期起計至少保留七天。本公告亦將登載於本公司網站www.firerock.hk。本公司截至二零一八年十二月三十一日止年度之年報載有GEM上市規則所規定之全部資料，將於適當時間寄發予股東並在上述網站內刊載。

承董事會命
火岩控股有限公司
執行董事兼首席執行官
黃勇

香港，二零一九年三月十八日(星期一)

於本公告日期，執行董事為黃勇先生、吳哲先生及饒振武先生；非執行董事為張岩先生及楊侃女士；及獨立非執行董事為陳京暉先生、何雲鵬先生及陳迪先生。